

Link do produktu: <https://www.sklep.pokusaprestige.pl/lucrum-games-gra-planszowa-imperium-legendy-p-23068.html>



Lucrum Games Gra planszowa Imperium: Legendy

Cena	139,99 zł
Numer katalogowy	43844620
Kod producenta	Lucrum Games Imperium: Legendy
Kod EAN	5904305400167

Opis produktu

ŚMIERTELNI WROGOWIE SZYKUJĄ SIĘ PRZECIWKO TOBIE. TWÓJ LUD JEST GOTOWY, ABY SPROSTAĆ WYZWANIU! STWÓRZ HISTORIĘ CYWILIZACJI.

W twoich rękach spoczywa los jednej z wielkich cywilizacji. Podbijaj nowe terytoria, twórz wiekopomne wynalazki, rozwijaj naukę i kulturę. Wybierz jedną z ośmiu różnorodnych nacji, każda ma swój unikatowy styl i wymaga innego podejścia. Prowadź swój lud tak, aby z małego plemienia barbarzyńców przekształcił się w potężne imperium. Uważaj jednak, zbyt gwałtowne zmiany prowadzą do buntów, które mogą zachwiać twoją cywilizacją, a zbyt wolny rozwój pozostawi cię w tyle za wrogami i pozostanie po was tylko wzmianka w annałach historii.

Imperium: Legendy to gra karciana, w której prowadzimy wybraną przez siebie cywilizację, aby stała się dominującym imperium. W trakcie gry dokonujemy wyborów dotyczących postępu naukowego i kulturalnego, podbijamy nowe ziemie i dbamy o równomierny rozwój. Każda z wybranych cywilizacji jest asymetryczna i może być dowolnie zestawiana. Do wyboru mamy: Arturian, Atlantydów, Egipcjan, Maurjów, Minojczyków, Olmeków, Qin i Utopian. W każdym pudełku znajdziecie również przeciwnika do rozgrywki solo.

NOTKA HISTORYCZNA

Imperium to gra, której warstwa fabularna jest mocno oparta na dziejach narodów i imperiów pojawiających się w historii świata w okresie 3100 p.n.e. 1066 n.e. Pomimo iż w początkowym etapie projektu dokładność historyczna i chęć wiernego odwzorowania znanych i zbadanych faktów były najwyższym priorytetem, to jednak w procesie tworzenia stopniowo ustępowały miejsca potrzebom dostosowania ich do mechaniki gry. Mechanika budowania talii jest bez wątpienia całkowicie abstrakcyjna, a idea ciągłego i nieuniknionego przeobrażania się narodów w imperia jest w swojej istocie niezgodna z faktami historycznymi.

Co więcej terminy występujące w grze, takie jak barbarzyńska, imperialna czy archaiczna, nie odnoszą się bezpośrednio do historii, a są terminami stworzonymi na potrzeby mechaniki gry. Podobnie jak sformułowanie nacja nie określa niekiedy prawdziwych ludów znanych z historii świata. Atlantydzi, Arturianie czy Utopijczycy to fikcyjne, mityczne narody. Minojczycy, Grecy i Macedończycy, choć reprezentują różne nacje, wywodzą się z antycznych ludów dzisiejszej Grecji i Macedonii. Nacja Qin obejmuje nie tylko dynastię Qin, znaną z chińskiej historii, ale także dynastię Zhou i Okres Walczących Królestw. Żadna z używanych w grze talii, reprezentujących nacje, nie jest w stanie w pełni oddać złożoności, a także bogactwa kulturowego i historycznego narodu, który reprezentuje.

Parametry

- **Wiek:** Od 14 lat

